



Boj proti větší skupině nebo několika skupinám může být zajímavý a pro postavy na vyšších úrovních někdy nezbytný.

Inspiroval jsem se jinými hrami abych si usnadnil tu svou a zde se s vámi o to podělím.

Skupiny máme *Malé* (3 až 5 tvorů), *Střední* (6 až 10) a *Velké* (11 až 15+). Krom počtu se rozlišují i počtem AB (viz *Rozšířený Soutbojový Systém z PPP*).

Malá - 5 AB / 2 dlouhé a 1 krátká akce

Střední - 7 AB / 3 dlouhé a krátké akce

Velká - 8 až 9 AB / 4 dlouhé a 2 krátké akce

Skupina se obvykle skládá z jedinců stejného druhu (jednodušší možnost) nebo několika různého druhu ale podobné síly. Pokud je ve skupině jeden jedinec výrazně silnější, je lepší aby byl zvlášť. Funkce skupiny jsou prosté, nezabírají tolik místa v iniciativě, hráčské postavy trefují společně životy a když klesnou životy pod úroveň maximální hodnoty jedince, jeden ze skupiny umírá.

Čili když máme 4 gobliny a jedinec má 22 životů, skupina má 88 životů, jakmile jí klesnou životy na 66 životů, 1 goblin padá na zem mrtvý.

Pokud má skupina zbraně na dálku nebo kouzla, může jimi útočit. Platí ale pravidla přebíjení a střílet, ale lze střílet nastřídačku salvy.

Skupiny mají na své útoky a obrany výhody, Malé mají +2, Střední +3 a Velké +4. Aktivních obran mají tolik, kolik mají útoků.

Střední a Malé skupiny se mohou rozdělovat na menší skupiny. Jejich životy se dělí půl na půl. Jakmile v malé skupině umře člen tak, že by zůstali pouze 2 poslední, mají oba svou individuální iniciativu.

Další mechanikou skupin je **Morálka**.

Tam záleží na nebojácnosti a urputnosti samotných členů. Morálka se hází jako Charisma (u těch hloupějších) a Intelligence (u těch chytřejších), v případě nejistoty lze tyto dva staty zprůměrovat a mít morálku zvlášť.

Obvykle se hází v reakci na konání hráčské družiny nebo jejich spojenců či společných nepřátel.

Například když válečník prudce vyrazí dveře, kouzelník sešle mocné kouzlo, drak vychrlý oheň.

Past na Morálku je hodnota výsledného hodu hráčské akce nebo Vypravěčem ohodnocená situace.

Na morálku se hází vždy když:

-Padne někdo ze skupiny

-Padne velitel nebo někdo silnější než člen skupiny

-Je použito silné kouzlo nebo velmi silný útok